AUFBAU

Hinweis: Dies ist die Anleitung für ein Spiel mit 2 Spielern. Die Anleitung für die Einzelspieler-Variante findet ihr im Abschnitt Solo-Spiel.

1. Sortiert die Runen-, Edelstein- und Golem-Karten in einzelne Stapel.
2. Findet die 4 Runen-Karten, die ein quadratisches Symbol ☐ in der unteren linken Ecke zeigen. Mischt diese, dann zieht jeder Spieler eine davon auf die Hand. Legt die anderen 2 Karten in die Nähe, sie werden in Schritt #4 verwendet.
3. Findet die Edelstein-Karte mit dem Kreissymbol ○ unten links und legt sie zurück in die Schachtel. Sie wird nur in der Solo-Version des Spiels verwendet.
4. Mischt **alle** verbleibenden Karten zu einem Deck zusammen. Dazu zählen Golem-, Edelstein- und Runen-Karten.
5. Entfernt die obersten 2 Karten von diesem Deck und legt sie beiseite. Sie können später im Spiel für eine Edelstein-Belohnungsaktion benötigt werden, siehe den Abschnitt Edelstein-Karten-Belohnungen.
6. Zieht 12 Karten aus dem gemischten Deck und legt sie als Raster in 4 Reihen mit je 3 Karten aus. Dreht alle diese Karten um, sodass ihre Vorderseite sichtbar ist.
7. Jeder Spieler nimmt sich 4 Edelsteine. Bildet aus den restlichen 5 Edelsteinen einen Vorrat, sodass jeder Spieler während des Spiels auf sie zugreifen kann.
8. Der Spieler, der zuletzt einen Schneemann gebaut hat, wird nun Startspieler.

SPIELABLAUF

In jedem Zug nimmt der Spieler entweder eine neue Karte aus dem aufgedeckten Raster oder er erhält 2 Edelsteine aus dem Vorrat. Jede Karte kann auf eine von zwei Arten verwendet werden, und diese Optionen variieren mit jedem Kartentyp. Mit den gewählten Karten kann der Spieler Ressourcen erhalten, Golems beschwören oder Siegpunkte erhalten. Nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe und das Spiel geht so weiter, bis es endet.

IN DEINEM ZUG

Du musst entweder eine Karte aus dem aufgedeckten Raster nehmen oder 2 neue Edelsteine aus dem Vorrat nehmen.

EDELSTEINE ERHALTEN

Wenn du 0 oder 1 Edelstein in deiner persönlichen Reserve hast, darfst du 2 Edelsteine aus dem Vorrat nehmen. Wenn du Edelsteine erhalten sollst und der Vorrat nicht ausreicht, nimmst du dir den Rest von deinem Gegner. Danach ist dein Zug beendet und dein Gegner ist am Zug.

KARTE NEHMEN & AKTION AUSFÜHREN

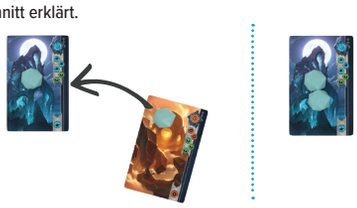
Du darfst eine Karte aus dem aufgedeckten Raster nehmen. Abhängig von der Anzahl der Karten in der Reihe der gewählten Karte, führst du die folgenden Schritte aus:

3 KARTEN

Lege 1 Edelstein aus deiner Reserve auf jede der Karten, die du nicht nehmen willst. Man muss mindestens 2 Edelsteine in seiner Reserve haben, um diese Option zu wählen. Nimm die gewählte Karte und führe sofort eine Aktion mit ihr aus. Die Aktionen werden im nächsten Abschnitt erklärt.

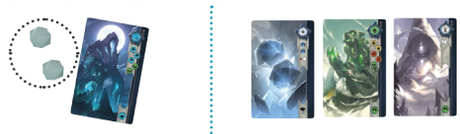
2 KARTEN

Entferne den Edelstein von der gewählten Karte und lege ihn auf die eine verbleibende Karte in dieser Reihe. Nimm die gewählte Karte und führe sofort eine Aktion mit ihr aus. Aktionen werden im nächsten Abschnitt erklärt.



1 KARTE

Entferne beide Edelsteine von der ausgewählten Karte und lege sie in deine persönliche Reserve. Ziehe die 3 obersten Karten vom Deck und lege sie aufgedeckt aus, um eine neue Reihe zu bilden. Wenn es nicht genug Karten gibt, um eine vollständige Reihe zu bilden, endet das Spiel, wie im Abschnitt Spielende erklärt wird. Als Nächstes nimmst du die gewählte Karte und führst sofort eine Aktion mit ihr aus. Die Aktionen werden im nächsten Abschnitt erklärt.



AKTION AUSFÜHREN

Nachdem du eine Karte genommen hast, musst du sofort eine Aktion mit ihr durchführen. Jede Karte hat 2 Aktionsmöglichkeiten, die man wählen kann:

GOLEM-KARTEN

- AKTION: RESSOURCE
  Verwandele die gewählte Karte in eine Ressource, indem du sie um 180° drehst, sodass sich das Ressourcensymbol in der oberen linken Ecke befindet. Wenn du bereits Ressourcen dieser Art hast, lege die neue Karte so auf den entsprechenden Stapel, dass alle Ressourcensymbole zu sehen sind. Wenn dies die erste Ressource dieser Art ist, beginne eine neue Spalte mit dieser Karte.

- AKTION: GOLEM BESCHWÖREN
  - Jeder Golem hat Ressourcenanforderungen, die auf dem Banner in seiner oberen rechten Ecke aufgeführt sind. Um den Golem zu beschwören, musst du alle diese Anforderungen in deinem Ressourcenbereich vorweisen können. Wenn eine Anforderung ein weißer Kreis mit einer Zahl ist, brauchst du nur die angegebene Anzahl an Rohstoffen in einer beliebigen Farbe. Ressourcen mit weißen Kreisen zählen als 1 Ressource in der gleichen Farbe wie die erste Ressource in dieser Spalte. Einige Ressourcensymbole passen nicht zu den anderen in der Spalte, diese können trotzdem zum Beschwören verwendet werden.

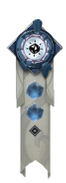
  - Lege den beschworenen Golem aufgedeckt vor dich, neben alle anderen Golems, die du beschworen hast. Dann musst du 1, 2 oder 3 Ressourcenkarten aus deinem Ressourcenbereich entfernen und sie verdeckt unter den beschworenen Golem legen. Jede entfernte Ressourcenkarte muss mindestens ein Ressourcensymbol haben, das einer Anforderung auf dem beschworenen Golem entspricht. Du entscheidest, wie viele Karten du entfernst, von 1 bis 3, und jede verdeckte Ressourcenkarte ist am Ende des Spiels 1 Siegpunkt wert. **Hinweis: Jede benötigte Beschwörungsressource kann nur mit einem verbrauchten Ressourcensymbol auf abgelegten Karten übereinstimmen.**

RUNEN-KARTEN

- AKTION: RESSOURCE
  - Verwandele die gewählte Karte in einen oder zwei Rohstoffe, indem du sie um 180° drehst, sodass sich die Ressourcensymbole in der oberen linken Ecke befinden. Runen-Karten, die als Ressourcen verwendet werden, können keine neue Ressourcenspalte beginnen, sondern müssen auf mindestens eine andere Ressourcenkarte gestapelt werden.
    Runen-Karten mit 2 Ressourcensymbolen müssen in einer bereits bestehenden Spalte platziert werden, die zu mindestens einer Ressource auf dieser Karte passt.
  - Runen-Karten mit einem weißen Kreis als Ressource ○ können auf eine beliebige vorherige Spalte gelegt werden und gelten als eine Ressource jenes Typs, der zu der ersten Karte gehört, die in diese Spalte gelegt wurde.
- AKTION: BEHALTEN FÜR SIEGPUNKTE
  - Wenn du jetzt 3 oder mehr Edelsteine in deiner persönlichen Reserve hast, darfst du einen davon an den allgemeinen Vorrat zahlen, um die Runen-Karte auf deine Hand zu nehmen. Dort verbleibt sie für den Rest des Spiels und kann bei der Schlusswertung Siegpunkte wert sein. Wie Runen-Karten gewertet werden, erfahrt ihr im Abschnitt Runen-Karten-Wertung.

EDELSTEIN-KARTEN

- AKTION: EDELSTEIN-BELOHNUNG
  - Erhalte alle Belohnungen, die in der oberen rechten Ecke der Karte angezeigt werden. Diese werden im Abschnitt "Edelsteinkarten-Belohnungen" erklärt. Wenn du Edelsteine erhalten sollst und der Vorrat nicht ausreicht, dann nimm den Rest von deinem Gegner.
  - Nimm die Edelstein-Karte auf deine Hand.



- AKTION: EDELSTEINSTAUB
  - Verwandele die gewählte Karte in Edelsteinstaub, indem du sie um 180° drehst, sodass sich das Staubsymbol in der oberen linken Ecke befindet. Lege diese Karte in die Nähe deiner Ressourcen, denn sie ist bei der Schlusswertung Siegpunkte wert.

Sobald du eine Aktion mit der gewählten Karte durchgeführt hast, ist dein Zug beendet und dein Gegner kann nun seinen Zug machen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald nicht mehr genug Karten im Deck sind, um eine Reihe auf 3 Karten aufzufüllen. Spielt weiter, bis beide Spieler die gleiche Anzahl von Zügen gemacht haben, und geht dann zur Schlusswertung über.

SCHLUSSWERTUNG

Jeder Spieler berechnet nun seine Endpunktzahl, indem er die Punkte zusammenzählt, die er durch das Folgende erhalten hat:

- 2 Punkte für jeden beschworenen Golem.
- 1 Punkt für jede Karte, die unter beschworenen Golems abgelegt wird.
- 1/3/6/10 Punkte für den Besitz von 1/2/3/4 Edelsteinstaub bei den Ressourcen. Für mehr als 4 Edelsteinstaub erhält man keine zusätzlichen Punkte.
- Alle Punkte ◈, die auf den Edelsteinkarten auf der Kartenhand eines Spielers angezeigt werden.
- Eine variable Anzahl von Punkten für jede Runen-Karte auf der Hand jedes Spielers. Diese werden im nächsten Abschnitt beschrieben.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Punkte durch beschworene Golems gesammelt hat. Herrscht weiterhin Gleichstand, gewinnt derjenige, der die meisten Punkte für verdeckte Karten unter Golems gesammelt hat. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich beide Spieler den Sieg.

WERTUNG RUNEN-KARTEN

MEISTER DER ELEMENTE

Erhaltet 2 Punkte für jeden beschworenen Golem des entsprechenden Typs.

MEISTER DER BESCHWÖRUNG

Erhalte 7 Punkte, wenn du mindestens einen roten, blauen, gelben und grünen Golem beschworen hast.

MEISTER DER RESERVE

Erhalte 1 Punkt für jeden Edelstein in deiner persönlichen Reserve.

MEISTER DER EDELSTEINE

Erhalte 2 Punkte für jede Edelstein-Karte auf deiner Hand, maximal jedoch 6 Punkte.

MEISTER DER RESSOURCEN

Für jede deiner ungenutzten Ressourcen erhältst du 1 Punkt, maximal jedoch 6 Punkte. Bei Karten mit mehreren Symbolen wird jedes Symbol für diese Wertung gezählt.

EDELSTEIN-KARTEN-BELOHNUNGEN

Erhalte sofort 3/2/1 Edelsteine. Erhalte bei der Schlusswertung 0/1/2 Siegpunkte.

Erhalte sofort 1 Edelstein und mache dann einen weiteren Zug.

(Nur im Solo-Spiel) Erhalte sofort 1 Edelstein. Nimm in diesem Zug 6 statt 5 Karten von diesem Feld.

Erhalte sofort 1 Edelstein. Sobald du beide Karten mit diesem Symbol auf der Hand hast, führe folgenden Effekt aus: Nimm die 2 Karten, die du beim Aufbau abgeworfen hast. Führe mit einer davon eine Aktion aus, ohne Kosten zu zahlen. Das heißt, du kannst sie benutzen, um einen Golem zu beschwören, ohne passende Ressourcenkarten zu besitzen oder zu verbrauchen, oder du kannst sie als Runen-Karte nehmen, ohne 3 Edelsteine zu besitzen und ohne 1 Edelstein zu bezahlen. Entferne die andere Karte aus dem Spiel. **Hinweis: Dieser Effekt ist im Solo-Spiel anders, siehe den Abschnitt Edelstein-Belohnung im Solo-Spiel für weitere Details.**

Du erhältst sofort 2 Edelsteine. Du kannst diese Karte abwerfen, um eine vorübergehende Ressource in einer Farbe deiner Wahl zu erhalten. Sobald sie benutzt wurde, verlierst du am Ende deines Zuges den Zugang zu ihr, dann wird diese Edelstein-Karte aus dem Spiel entfernt.

SOLO-SPIEL

Im Solo-Spiel trittst du gegen einen künstlichen Gegner an, den Automa.

AUFBAU

Ignoriere die Aufbauanleitung für 2 Spieler und befolge stattdessen diese:

1. Sortiere die Runen-Karten, Edelstein-Karten und Golem-Karten in einzelne Stapel.
2. Finde die 4 Runen-Karten, die in der linken unteren Ecke ein quadratisches Symbol ☐ zeigen. Mische sie und teile dann eine an dich und eine an den Automa aus. Nimm deine auf die Hand und lege die Runen-Karte des Automas aufgedeckt daneben. Lege die anderen 2 Karten in die Nähe, sie werden in Schritt #4 verwendet.
3. Finde die Edelstein-Karte, die ein Kreissymbol mit einem Punkt in der Mitte ⊙ hat, und lege sie in die Schachtel zurück. Sie wird nur in der 2-Spieler-Version des Spiels verwendet.
4. Entferne alle Zeit-Golems von diesem Stapel. Sie werden im Solo-Spiel nicht verwendet.
5. Mische alle verbleibenden Karten zu einem Deck zusammen. Dazu gehören Golem-, Edelstein- und Runen-Karten.
6. Entferne die obersten 5 Karten von diesem Deck und lege sie beiseite. Sie können später im Spiel für eine Edelstein-Belohnungsaktion benötigt werden, siehe Abschnitt Edelstein-Belohnung im Solo-Spiel für weitere Informationen.
7. Ziehe 9 Karten aus dem gemischten Deck und lege sie in ein Raster aus 3 Reihen mit je 3 Karten. Drehe alle diese Karten um, sodass ihre Vorderseite zu sehen ist.
8. Nimm alle 13 Edelsteine in deine persönliche Reserve, indem du sie neben dich legst.

SOLO-SPIELABLAUF

Wenn nicht anders angegeben, gelten die Regeln für 2 Spieler.
Wenn du am Zug bist, musst du 5 Karten vom Raster nehmen und mit jeder Karte eine Aktion ausführen, wenn du sie nimmst. Sobald die dritte Karte genommen wurde, darfst du die Kartenreihen nicht mehr auffüllen. **Hinweis: Du darfst eine Edelstein-Belohnungsaktion auch dann durchführen, wenn du keine Edelsteine mehr aus dem allgemeinen Vorrat oder aus der Edelstein-Reserve des Automa-Spielers nehmen kannst.**

Wenn du 5 Karten genommen und mit jeder eine Aktion durchgeführt hast, bleiben 4 Karten im Raster übrig. Lege diese verbleibenden Karten zusammen mit den darauf befindlichen Edelsteinen in den Bereich des Automa-Spielers. Je nach Kartentyp werden sie unterschiedlich platziert:

- **Golem-Karten:** Diese werden sofort als Golems für den Automa beschworen, ohne dass es etwas kostet. Lege sie so zusammen, dass du leicht erkennen kannst, wie viele der einzelnen Golems der Automa beschworen hat.
- **Runen-Karten:** Ignoriere alle Effekte und Symbole auf diesen Karten. Lege sie verdeckt auf einen Stapel. Achte darauf, dass die aufgedeckte Runen-Karte, die der Automa bei der Aufstellung erhalten hat, separat bleibt. Du kannst die Anzahl der Runen-Karten auf dem Stapel jederzeit zählen.
- **Edelstein-Karten:** Ignoriere alle Effekte und Symbole auf diesen Karten. Du kannst sie aus dem Spiel und in die Schachtel zurücklegen.

EDELSTEIN-BELOHNUNG

Eine der Edelstein-Karten wird nur im Solo-Spiel verwendet, eine andere hat einen veränderten Effekt:

- Du erhältst sofort 1 Edelstein. Sobald du beide Karten mit diesem Symbol auf der Hand hast, führe den folgenden Effekt aus: Nimm zufällig 2 der 5 Karten, die du beim Aufbau abgeworfen hast. Führe mit einer dieser Karten eine Aktion aus, **ohne Kosten zu zahlen.** Das heißt, du kannst sie benutzen, um einen Golem zu beschwören, ohne passende Ressourcenkarten zu besitzen oder auszugeben, oder du kannst sie als punktende Runen-Karte nehmen, ohne 3 Edelsteine zu besitzen und ohne 1 Edelstein zu bezahlen. Entferne die anderen 4 Karten aus dem Spiel.

- (Nur im Solo-Spiel) Du erhältst sofort 1 Edelstein. Nimm in diesem Zug 6 statt 5 Karten aus dem Raster.

SOLO-SPIELENDE

- Das Spiel kann auf eine von zwei Arten enden:
  Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt nicht in der Lage bist, eine Aktion gemäß den Spielregeln durchzuführen, **verlierst du das Spiel** sofort.
- Wenn nicht mehr genug Karten im Deck sind, um ein Raster von 9 Karten aufzufüllen. Sobald dies der Fall ist, berechne deinen Punktestand gemäß den Regeln für 2 Spieler. Als Nächstes berechnest du den Punktestand des Automas anhand der folgenden Bedingungen. Wenn dein Punktestand gleich oder höher ist als der des Automas, **gewinnst du das Spiel!**
- 2 Punkte für jeden beschworenen Golem.
  2 Punkte für jeden beschworenen Golem, der zum Typ der aufgedeckten Runen-Karte des Automas gehört. Er hat diese Karte in Schritt #2 des Solo-Spiel-Aufbaus erhalten.
  3 Punkte für jedes Set aus 2 verdeckten Runen-Karten, die der Automa gesammelt hat. Die einzelne aufgedeckte Runen-Karte des Automas darf nicht mitgezählt werden.
  1 Punkt für jeden Edelstein, den der Automa in seiner Reserve hat.

FORTGESCHRITTENE VARIANTE DER SOLO-WERTUNG

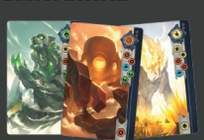
Der Automa-Spieler erhält 5 Punkte für jedes Set aus 2 verdeckten Runen-Karten, das er besitzt, statt 3.

Die Oberfläche der Erde ist kahl, trocken und unfruchtbar. Am Horizont erheben sich Berge aus Schlamm und Lehm langsam in den Himmel. Sie nehmen die Form riesiger magischer Kreaturen an und bringen elementare Kräfte mit sich. Diese Golems wurden beschworen, um die Welt neu zu gestalten, und es liegt an dir, sie zu formen.

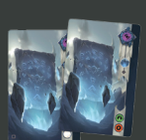
ÜBER

Golems ist ein Kartensammelspiel, bei dem jede Karte auf eine von zwei verschiedenen Arten verwendet werden kann. Du musst entscheiden, ob du Karten als Ressourcen behältst, Ressourcen verbrauchst, um Golems zu beschwören, oder mächtige Runen aufbewahrst, die am Ende des Spiels Siegpunkte bringen. Nur der Spieler, der seine Karten am besten einsetzt, wird siegreich sein!

SPIELMATERIAL



36 Golem-Karten



9 Runen-Karten

8 Edelstein-Karten

13 Edelsteine

CREDITS

Game Design: Francesco Testini
Illustrator: Sergio Chaves
Publisher: ThunderGryph Games
PM and Art Direction: Gonzalo Aguirre Bisi
Game Editor: Pierpaolo Paoletti
Rulebook Author: Jonathan Cox
Rules Proofing: Cristina Aguirre Bisi
German Translation: Matthias Leo Webel
Graphic Design: Daniel Tosco
Mockups: Erick Tosco
Thanks to the Support of: Cristina Bisi and Luis González

SPRACHEN

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Alle Rechte vorbehalten.